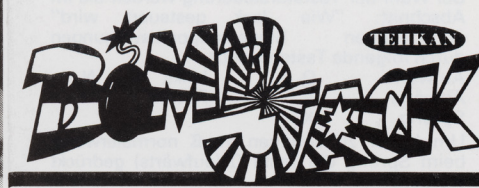





Officially Licenced "Coin Op" Arcade Game by



HOW TO OPERATE JACK



HOW TO PLAY



Get all by operating Jack!
Defeat enemies by taking power ball!
Lucky coin!
Bonus Coin Score on the screen is increased from two to four times.
Extra Coin One additional Jack.

Special Bonus
Bonus score is added by taking ignited as many as possible.
 x 23 PCS - 50,000 points x 22 PCS - 30,000 points
 x 21 PCS - 20,000 points x 20 PCS - 10,000 points

Secret Coins appear for bonus points each! When taking 3 , no more coin appears. When appears - this also is kept secret!

SCORE
 100PTS 200PTS 1.000PTS 3.000PTS 5.000PTS 2.000PTS

Copyright © 1984 TEHKAN LTD

- AMSTRAD/SCHNEIDER Instructions**
1. Ensure tape is fully rewound.
 2. Hold down CTRL and press the small ENTER key (on numeric pad).
 3. Press play on cassette player.
 4. Press ENTER key.
 5. **6128 OWNERS ONLY**
Hold down SHIFT press " " key (I appears)
Type the word TAPE press ENTER.

- SPECTRUM 48K/128K Instructions**
1. Ensure tape is fully rewound.
 2. Press LOAD "" (ENTER).
 3. Press play on cassette player.

- COMMODORE 64/128 Instructions**
1. Ensure tape is fully rewound.
 2. Press SHIFT and RUN/STOP.
 3. Press play on cassette player.

- COMMODORE 64/128 DISC Instructions**
1. Insert Disc.
 2. Type LOAD ""*, 8, 1

- AMSTRAD/SCHNEIDER DISC Instructions**
1. Insert Disc.
 2. Type RUN "BOMB" ENTER

- COMMODORE C16 Instructions**
1. Ensure tape is fully rewound.
 2. Type LOAD then press RETURN.
 3. Press play on cassette player.

- BBC Instructions**
1. Ensure tape is fully rewound.
 2. Chain "" (RETURN)
- BBC DISC Instructions**
1. Insert Disc.
 2. Press SHIFT and BREAK.

The Game
Once the game has loaded you are presented with a menu.

- SPECTRUM 48K Controls**
1. Starts one player game.
 2. Starts two player game.

- K - Select keyboard control.
T - Select keyboard (Turbo Jump, see below) control.
Z - Select ZX Interface II.
P - Select Kempston Interface Control.

- AMSTRAD Controls**
1. Starts one player game.
 2. Starts two player game.

- J - Select Joystick Control.
K - Select keyboard control.
T - Selects keyboard (Turbo Jump, see below) control.

- SPECTRUM 48K AND AMSTRAD**
For those selecting the keyboard option.
Use the following keys to replace the equivalent joystick movement shown in the "How to operate Jack" section.
- | | | | |
|------|---|-------|---|
| Up | Q | Left | N |
| Down | A | Right | M |
| Jump | X | | |
- Normally, to jump higher, the player must press 'up' (Q) when jumping.
Selecting the 'Turbo Jump' option makes all jumps as high as possible as if it were 'Automatically' pressing up (Q) for the player.

- COMMODORE C16 Controls**
1. Starts one player game.
 2. Starts two player game.
- K - Keyboard
J - Joystick
- | | | | |
|------|-------|-------|---|
| Up | Q | Left | Z |
| Down | A | Right | X |
| Jump | SHIFT | | |

- COMMODORE 64/128 Controls**
- Joystick Port 2. Fire = Jump (if Jack is on a platform)
Hover (if Jack is in mid-air)

- BBC Controls**
- One player game keyboard only
- | | | | |
|------|-----------|-------|---|
| Up | Q | Left | N |
| Down | A | Right | M |
| Jump | SPACE BAR | | |

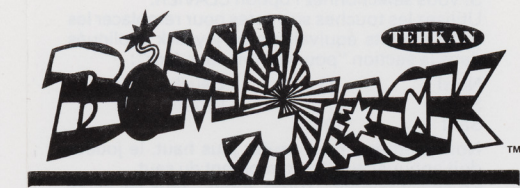
© Copyright - Elite Systems Ltd - 1985
All Rights Reserved Worldwide.
Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without express written permission from Elite Systems Ltd is strictly prohibited.

Guarantee: This software tape has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it *directly to the following address:*

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Aldridge, Walsall,
England.
Consumer Hot line:
(0922) 59165
Telex: 335622
SPETEL G

Our Quality Control Department will test the product, and supply an immediate replacement, at no charge. Please note that this does not effect your statutory rights.


Le jeu d'arcade "à sous" (autorisation officielle) par



POUR COMMANDER JACK



POUR JOUER



Gagnez tous les en actionnant Jack!
Ecrasez vos ennemis en prenant la balle "Powerball"
La pièce "chance"!
La pièce "bonus" Le score affiché augmente de deux à quatre fois.
La pièce "supplément" Un Jack de plus!

Bonus spécial
Vous gagnez des points supplémentaires en prenant autant de allumées que possible.
 x 23 PCS - 50,000 points x 22 PCS - 30,000 points
 x 21 PCS - 20,000 points x 20 PCS - 10,000 points

Secret Les pièces apparaissent chacune pour des points supplémentaires! Quand vous avez pris 3 , les pièces cessent d'apparaître. Quand apparaît, c'est également un secret!

SCORE
 100PTS 200PTS 1.000PTS 3.000PTS 5.000PTS 2.000PTS

Copyright © 1984 TEHKAN LTD

- AMSTRAD/SCHNEIDER Instructions**
1. Vérifiez si la bande est complètement rebovinée.
 2. Maintenez CTRL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER (sur le bloc numérique).
 3. Appuyez sur PLAY du lecteur de cassette.
 4. Appuyez sur ENTER.
 5. **POUR LES 6128 UNIQUEMENT**
Maintenez SHIFT enfoncée, appuyez sur la touche " " (I apparaît).
Tapez le mot TAPE et appuyez sur ENTER.

- SPECTRUM 48K/128K Instructions**
1. Vérifiez si la bande est complètement rebovinée.
 2. Appuyez sur LOAD "" (ENTER).
 3. Appuyez sur PLAY du lecteur de cassette.

- COMMODORE 64/128 Instructions**
1. Vérifiez si la bande est complètement rebovinée.
 2. Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP.
 3. Appuyez sur PLAY du lecteur de cassette.

- COMMODORE 64/128 DISQUE Instructions**
1. Introduisez le disque dans le lecteur.
 2. Tapez LOAD ""*, 8, 1.

- AMSTRAD/SCHNEIDER DISQUE Instructions**
1. Introduisez le disque dans le lecteur.
 2. Tapez RUN "BOMB" ENTER.



COMMODORE C16

Instruction

1. Vérifiez si la bande est complètement rebobinée.
2. Tapez LOAD, et appuyez sur RETURN.
3. Appuyez sur PLAY du lecteur de cassette.

BBC

Instructions

1. Vérifiez si la bande est complètement robobinée.
2. Chaînez "" (RETURN).

BBC DISQUE

Instructions

1. Introduisez le disque dans le lecteur.
2. Appuyez sur SHIFT et BREAK.

Le jeu

Une fois le jeu chargé, l'écran affiche un menu.

SPECTRUM 48K

Commandes

1. Lance le jeu pour un joueur.
2. Lance le jeu pour deux joueurs.

K- Commande au clavier

T- Sélectionne la commande "Turbo Jump" au clavier (voir plus loin).

Z- Sélectionne l'interface ZX II.

P- Sélectionne la commande Interface Kempston.

AMSTRAD

Commandes

1. Lance le jeu pour un joueur.
2. Lance le jeu pour deux joueurs.

J- Sélectionne la commande au joystick.

K- Sélectionne la commande au clavier.

T- Sélectionne la commande "Turbo Jump" au clavier (voir plus loin).

SPECTRUM 48K et AMSTRAD

Si vous sélectionnez l'option CLAVIER. Utilisez les touches suivantes pour remplacer les mouvements équivalents du joystick expliqués dans la section "pour commander Jack":

Nord	Q	Gauche	N
Sud	A	Droite	M
Saut	X		

Normalement, pour sauter plus haut, le joueur doit appuyer sur (Q) au moment du saut. En sélectionnant "Turbo Jump", tous les sauts vont aussi haut que possible, comme si la touche (Q) était "automatiquement" enfoncée.

COMMODORE C16

Commandes

1. Lance le jeu pour un joueur.
2. Lance le jeu pour deux joueurs.

K- Clavier
J- Joystick

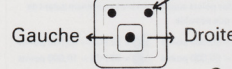
Nord	Q	Gauche	Z
Sud	A	Droite	X
Saut	SHIFT		

COMMODORE 64/128

Commandes

Joystick branché dans le Port 2

Fire = Saut (si Jack est sur un plate-forme)
Stationnaire (si Jack est en l'air)



BBC

Commandes

Au clavier, pour un seul joueur seulement.

Nord	Q	Gauche	N
Sud	A	Droite	M
Saut			

BARRE D'ESPACEMENT

© Copyright - Elite Systems Ltd. - 1985

Tous droits réservés dans le monde entier. Copie, location, diffusion ou revente strictements interdites sauf sur autorisation écrite expresse préalable de Elite Systems Ltd.

Garantie: Ce logiciel a été mis au point et fabriqué avec soin, selon les normes de qualité les plus rigoureuses. Veuillez lire attentivement les instructions de chargement ci-jointes. Si, pour une raison quelconque, vous avez de la difficulté à faire jouer le programme et qu'il vous semble que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd.
Anchor House,
Aldridge Road,
Aldridge, Walsall,
Angleterre.

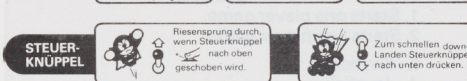
Service "urgences-clients":
Appelez (0922) 59165
Télex-nous: 335622 SPETEL G

Notre service de contrôle de la qualité inspectera le programme et vous fournira immédiatement et gratuitement un logiciel de rechange. Nous précisons que ceci ne porte aucunement préjudice à vos droits légaux.

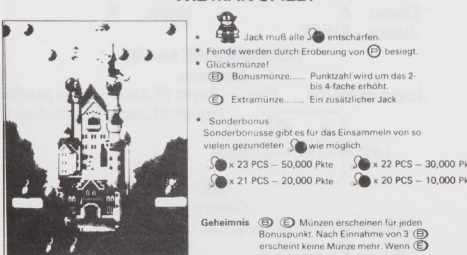
Das offiziell zugelassene Münzautomatenspiel von



WIE JACK GESTEUERT WIRD



WIE MAN SPIELT



PUNKTE
100Pkte 200Pkte 3.000Pkte 5.000Pkte 2.000Pkte

Copyright © 1984 TEHKAN LTD

AMSTRAD/SCHNEIDER

Anleitungen

1. Sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
2. CTRL gedrückt halten und die kleine ENTER-Taste (auf der Zifferntastatur) drücken.
3. Wiedergabeknopf am Kassettenrekorder drücken.
4. ENTER-Taste drücken.
5. **NUR FÜR BESITZER DES 6128**
SHIFT-Taste gedrückt halten und " @ " -Taste drücken, dann erscheint .
Das Wort TAPE tippen und ENTER-Taste drücken.

SPECTRUM 48K/128K

Anleitungen

1. Sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
2. LOAD "" (ENTER) drücken.
3. Wiedergabeknopf am Kassettenrekorder drücken.

COMMODORE 64/128

Anleitungen

1. Sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
2. SHIFT-Taste und RUN/STOP-Taste drücken.
3. Wiedergabeknopf am Kassettenrekorder drücken.

COMMODORE 64/128 DISC

Anleitungen

1. Diskette einschieben.
2. LOAD ""*, 8,1 tippen.

AMSTRAD/SCHNEIDER DISC

Anleitungen

1. Diskette einschieben.
2. RUN "BOMB" ENTER tippen.

COMMODORE C16

Anleitungen

1. Sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
2. LOAD tippen und RETURN-Taste drücken.
3. Wiedergabeknopf am Kassettenrekorder drücken.

BBC

Anleitung

1. Sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist.
2. Chain "" (RETURN)

BBC DISKETTE

Anleitung

1. Diskette einschieben.
2. SHIFT und BREAK drücken.

Das Spiel

Wenn das Spiel geladen ist, erscheint ein Menü.

SPKTRUM 48K

Bedienungstasten

1. Beginnt das Spiel für 1 Teilnehmer.
2. Beginnt das Spiel für 2 Teilnehmer.

K- Wahl der Tastatursteuerung.

T- Wahl der Tastatursteuerung (mit Turbo-sprung, siehe unten).

Z- Wahl von ZX-Schnittstelle II.

P- Wahl von Kempston Schnittstellensteuerung.

AMSTRAD

Bedienungstasten

1. Beginnt das Spiel für 1 Teilnehmer.
2. Beginnt das Spiel für 2 Teilnehmer.

J- Wahl der Steuerknüppelsteuerung.

K- Wahl der Tastatursteuerung.

T- Wahl der Tastatursteuerung (mit Turbo-sprung, siehe unten).

SPKTRUM 48K UND AMSTRAD

Bei Wahl der Tastatursteuerung werden die im Abschnitt: "Wie Jack gesteuert wird" angegebenen Steuerknüppelbewegungen durch folgende Tasten ersetzt:

Aufwärts	Q	Links	N
Abwärts	A	Rechts	M
Sprung	X		

Um höher zu springen, muß normalerweise beim Sprung die Taste Q (aufwärts) gedrückt werden.

Wenn der "Turbosprung" gewählt wird, werden alle Sprünge so hoch wie möglich, als würde die Q-Taste (aufwärts) ständig gedrückt.

COMMODORE C16

Bedienungstasten

1. Beginnt das Spiel für 1 Teilnehmer.
2. Beginnt das Spiel für 2 Teilnehmer.

K- Tastatur
J- Steuerknüppel

Aufwärts	Q	Links	Z
Abwärts	A	Rechts	X
Sprung	SHIFT		

COMMODORE 64/128

Bedienungstasten

Steuerknüppel Buchse 2.

Feuer = Sprung (wenn Jack auf einer Plattform steht)
Schweben (wenn Jack in der Luft ist)



BBC

Bedienungstasten

Zur Tastatursteuerung für einen Spieler.			
Aufwärts	Q	Links	N
Abwärts	A	Rechts	M
Sprung	LEERTASTE		

© Copyright - Elite Systems Ltd. - 1985

Alle weltweiten Rechte vorbehalten. Unerlaubte Vervielfältigung, Verleihung, Übertragung und Weiterverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. streng verboten.

Garantie: Bei der Entwicklung und Produktion dieses Programmbands wurden höchste Qualitätsmaßstäbe angelegt. Lesen Sie bitte die Beiliegenden Ladeanleitungen aufmerksam durch. Wenn Sie aus irgend einem Grund Schwierigkeiten haben, das Programm laufen zu lassen, und der Überzeugung sind, daß das Band fehlerhaft ist, schicken Sie es bitte umgehend an die folgende Adresse zurück: Customer Services Dept. Elite Systems Ltd.

Anchor House,
Aldridge Road,
Aldridge, Walsall,
England.
Verbraucherberatung:
(0922) 59165
Telex: 335622 SPETEL G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt prüfen und umgehend einen kostenlosen Ersatz liefern. Die gesetzlichen Rechte des Verbrauchers werden davon nicht berührt.



Ghosts 'n' Goblins

Introduction & Scénario

Ghosts 'n' Goblins is the authentic home computer version of the classic coin-operated arcade game from Capcom, authors of best sellers including the world beating Commando and 1942.

Ghosts 'n' Goblins is the classic fighting fantasy story, heroic knight to rescue beautiful maiden from clutches of demonic Overlord. Featuring some stunning effects and graphics, this technically excellent game is clearly another winner from the Elite/Capcom stable.

LOADING INSTRUCTIONS

System	Format	Instruction
Amstrad/Schneider	Cass	Run "ELITE"
	Disc	Run "ELITE"

Spectrum	Cass	Load ""
----------	------	---------

Commodore 64/128	Cass	Shift & Run/Stop
	Disc	Load ""*,8,1

Commodore 16		Load "Elite"
--------------	--	--------------

BBC/Electron	Cass	Chain ""
	Disc	Shift & Break

PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum

Right	=	0
Left	=	9
Up	=	2
Down/Crouch	=	W
Fire	=	M
Jump	=	X

or redefine keys, or use Kempston or Sinclair Joystick Interfaces.

Amstrad/Schneider

Abort	=	ESC
Right	=	User definable
Left	=	User definable
Up	=	User definable
Down/Crouch	=	User definable
Fire	=	User definable
Jump	=	User definable
Hold	=	User definable

or use joystick.

Commodore 64/128

Use joystick only.

Commodore C16

Use joystick only.

© Copyright – Elite Systems Ltd – 1985

All Rights Reserved Worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without express written permission from Elite Systems Ltd is strictly prohibited.

Guarantee: This software tape has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it *directly to the following address:*

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
England.

Consumer Hot line:
(0922) 59165
Telex: 335622
SPETEL G

Our Quality Control Department will test the product, and supply an immediate replacement, at no charge. Please note that this does not effect your statutory rights.

Ghosts 'n' Goblins

Introduction et scénario

Ghosts 'n' Goblins originale pour micro du jeu d'arcade bien connu réalisé par Capcom, auteur des best sellers: "Commando" et "1942". Deux des jeux les plus appréciés du monde de la micro informatique.

Ghosts 'n' Goblins est tiré d'une conte classique dans lequel un preux chevalier doit arracher une belle demoiselle des griffes d'un seigneur démonique... ce jeu excellent du point de vue technique, contient des effets et des graphismes époustouflants.

C'est un autre grand succès des créateurs d'Elite/Capcom.

Pour charger le jeu utiliser les instructions suivant.

POUR CHARGER

Système	Format	Instructions
Amstrad/Schneider	Cass	Run "ELITE"
	Disque	Run "ELITE"

Spectrum	Cass	Load ""
----------	------	---------

Commodore 64/128	Cass	Shift & Run/Stop
	Disque	Load ""*,8,1

Commodore 16		Load "Elite"
--------------	--	--------------

BBC/Electron	Cass	Chain ""
	Disque	Shift & Break

POUR JOUER

Spectrum:

Droite	=	0
Gauche	=	9
Bas/S'accroupir	=	2
Tir	=	M
Saut	=	X

Vous pouvez également redéfinir les touches ou utiliser les interfaces de joystick Kempston ou Sinclair.

Amstrad/Schneider:

Abandon	=	ESC
Droite	=	a définir par le joueur
Gauche	=	idem
Haut	=	idem
Bas/S'accroupir	=	idem
Tir	=	idem
Saut	=	idem
Maintien	=	idem

il est possible d'utiliser un joystick.

Commodore 64/128:

Commande au joystick uniquement.

Commodore C16:

Commande au joystick uniquement.

© Copyright – Elite Systems Ltd. – 1985

Tous droits réservés dans le monde entier. Copie, location, diffusion ou revente strictement interdites sauf sur autorisation écrite expresse préalable de Elite Systems Ltd.

Garantie: Ce logiciel a été mis au point et fabriqué avec soin, selon les normes de qualité les plus rigoureuses. Veuillez lire attentivement les instructions de chargement ci-jointes. Si, pour une raison quelconque, vous avez de la difficulté à faire jouer le programme et qu'il vous semble que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante: Customer Services Dept. Elite Systems Ltd. Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, Angleterre.

Service "urgences-clients": Appelez (0922) 59165
Télexez-nous: 335622 SPETEL G

Notre service de contrôle de la qualité inspectera le programme et vous fournira immédiatement et gratuitement un logiciel de rechange. Nous précisons que ceci ne porte aucunement préjudice à vos droits légaux.



Ghosts 'n' Goblins

Einführung und Spielbeschreibung

Ghosts 'n' Goblins ist das authentische Heim-computervideo des klassischen münzen-betriebenen Arkadenspiels von Capcom, dem Autoren von berühmten Spielhits wie die weltführenden Programme 'Commando' und '1942'.

Ghosts 'n' Goblins ist eine klassische Gefechtsfantasie, in der ein heldenhafter Ritter die schöne Jungfrau aus den Klauen des bösen Herrschers retten muß. Dieses technisch hervorragende Spiel mit verblüffenden Effekten und erstaunlicher Grafik ist ganz eindeutig ein neuer Hit aus dem Hause Elite/Capcom.

LADEANLEITUNG

System	Format	Anleitung
Amstrad/ Schneider	Kassette	RUN "ELITE"
	Diskette	RUN "ELITE"
Spectrum		LOAD ""
Commodore 64/128	Kassette	Shift + Run/Stop
	Diskette	Load ""*,8,1
Commodore 16		Load "Elite"
BBC/Electron	Kassette	Chain ""
	Diskette	Shift + Break

SPIELANLEITUNG

Spectrum:

Rechts	= 0
Links	= 9
Auf	= 2
Ab/Hocke	= W
Feuer	= M
Sprung	= X

oder neu definierte Tasten, oder mit Kempston oder Sinclair Steuerknüppel-Schnittstellen.

Amstrad/Schneider:

Abbruch	= ESC
Rechts	= vom Anwender definierbar
Links	= vom Anwender definierbar
Auf	= vom Anwender definierbar
Ab/Hocke	= vom Anwender definierbar
Feuer	= vom Anwender definierbar
Sprung	= vom Anwender definierbar
Halt	= vom Anwender definierbar

oder einen Steuerknüppel einsetzen.

Commodore 64/128

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

Commodore C16

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

© Copyright – Elite Systems Ltd.
– 1985

Alle weltweiten Rechte vorbehalten. Unerlaubte Vervielfältigung, Verleihung, Übertragung und Weiterverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. streng verboten.

Garantie: Bei der Entwicklung und Produktion dieses Programmbands wurden höchste Qualitätsmaßstäbe angelegt. Lesen Sie bitte die Beiliegenden Ladeanleitungen aufmerksam durch. Wenn Sie aus irgend einem Grund Schwierigkeiten haben, das Programm laufen zu lassen, und der Überzeugung sind, daß das Band fehlerhaft ist, schicken Sie es bitte umgehend an die folgende Adresse zurück: Customer Services Dept. Elite Systems Ltd. Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, England.

Verbraucherberatung:
(0922) 59165
Telex: 335622 SPETEL G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt prüfen und umgehend einen kostenlosen Ersatz liefern. Die gesetzlichen Rechte des Verbrauchers werden davon nicht berührt.

Ghosts 'n' Goblins

Introduzione e Scenario

Ghosts 'n' Goblins è la versione autentica per calcolatore personale del classico gioco per macchinette a moneta, creato dalla Capcom, autrice di altri grandi successi come 'Commando' e '1942', noti in tutto il mondo.

Ghosts 'n' Goblins è la classica storia di fantasia e di battaglie, con un eroico cavaliere che salva una bella ragazza dalle grinfie di un grande feudatario indemoniato. Con dei grafici e degli effetti speciali sbalorditivi, questo gioco così eccellente come tecnica è chiaramente un altro vincitore dalla scuderia Elite/Capcom.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Sistema	Formato	Istruzioni
Amstrad/ Schneider	Cassetta	Run "ELITE"
	Disco	Run "ELITE"
Spectrum	Cass	Load ""
Commodore 64 o 128	Cassetta	Shift + Run o Stop
	Disco	LOAD ""*,8,1
Commodore 16		Load "ELITE"
BBC o Electron	Cassetta	Chain ""
	Disco	Shift + Break

ISTRUZIONI PER GIOCARE

Spectrum:

Destra	= 0
Sinistra	= 9
Sù	= 2
Giù (accovacciarsi)	= W
Sparare	= M
Saltare	= X

oppure ridefinire i tasti, oppure usare cloche e interface Kempston o Sinclair.

Amstrad o Schneider:

Interrompere	= ESC
Destra	= Tasti definibili dal giocatore
Sinistra	= Tasti definibili dal giocatore
Sù	= Tasti definibili dal giocatore
Giù (accovacciarsi)	= Tasti definibili dal giocatore
Sparare	= Tasti definibili dal giocatore
Saltare	= Tasti definibili dal giocatore
Trattenere	= Tasti definibili dal giocatore

oppure usare la cloche.

Commodore 64 o 128:

Usare la cloche.

Commodore C16:

Usare la cloche.

© Diritti d'autore della Elite Systems Ltd – 1986.

Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. È severamente proibito copiare, prestare, trasmettere o rivendere senza l'espresso permesso scritto della Elite Systems Ltd.

Garanzia: Questo nastro programma è stato concepito e fabbricato con cura secondo i più alti livelli di qualità. Si prega leggere con attenzione le accluse istruzioni per il caricamento. Se per una ragione qualsiasi si ha difficoltà a far marciare il programma e si pensa che il nastro sia difettoso, si prega rinviarlo direttamente al seguente indirizzo:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd
Anchor House
Anchor Road
Aldridge, Walsall
Inghilterra

Tel: (0922) 59165
Telex: 335622 SPETEL G.

Il nostro reparto controlla qualità collauderà il prodotto e ne invierà immediatamente un'altra copia gratuita in sostituzione. Ciò non invaliderà i vostri diritti statutori.